Guide Utilisateur de
The Trumpet

Version 2.01

Créé par Giorgio TOMMASINI et Peter SIEDLACZEK

Table des Matières

Avant de commencer
- Configuration requise

Introduction

Les Instruments

Les Sourdines

L'interface Graphique (GUI)
- Réassignation de vélocité
- Boutons des contrôleurs
- Les Contrôleurs et leur fonction
- Les Sourdines
- Mode contrôleur à vent
- Mode contrôleur de souffle
- Durée du Portamento

Techniques de jeu

Les commutateurs de jeu (Keyswitches)

Annexe 1 (Utilisation de la Réverbération à Convolution)
Annexe 2 (Configurations testées)

Avant de commencer

Avant d'installer « The Trumpet », lisez très soigneusement ce qui suit :

Configuration requise

« The Trumpet » offre une expressivité et un réalisme sans précédent. Cependant, c'est un logiciel exigeant au niveau de la charge CPU. L'instrument a été développé et entièrement testé sur un PC possédant les caractéristiques suivantes : Processeur IntelCore2 6600 cadencé à 2.40 GHz, 2 Go de RAM, Windows XP, 2 disques durs SATA, carte audio 24 bits compatible Asio et offrant une faible latence (<7 ms). Dans ces conditions, la charge CPU était située approximativement entre 5 et 10 %, et cinq à sept trompettes différentes pouvaient fonctionner en parallèle en tant que plugin Cubase VST. Sur un Mac, d'excellents résultats similaires ont été obtenus avec les configurations suivantes : Mac Pro Quad Core 3 GHz, 8Go RAM, Mac OS 10.5.2, and Power Mac G5, 2 x 1 GHz, 3,5 Go RAM, OS 10.4.9.

Des configurations systèmes moins puissantes peuvent également se montrer satisfaisantes, mais peuvent aussi exiger des tailles de buffer plus grandes et des latences plus élevées. Le nombre d'instruments actifs peut par ailleurs s'en trouver limité à un seul.

Remarque : cependant, ceci n'est pas un réel problème. Pour remédier à cela on peut utiliser la fonction de gel (freeze) ou, de préférence, exporter la piste MIDI en audio.
Travaillez plutôt sur les niveaux audio dès le début plutôt que d'attendre de devoir lutter avec 3, 5 ou 7 pistes MIDI simultanées de trompette. Après tout, même lorsqu'on travaille avec un vrai musicien, vous devez sauvegarder de toute façon sa prestation sur des pistes audio inaltérables.

Plus d'informations détaillées concernant les configurations testées jusqu'à maintenant peuvent être trouvées dans l'annexe 2, et sur notre site Web, à la rubrique « benchmarks ».

Inversement, la charge globale au niveau de la mémoire vive est moins un problème, la taille de l'instrument restant sous les 200 Mo, lecteur inclus, en raison de l'utilisation du streaming (DFD). La quantité de mémoire vive exigée dépend plus des applications concurrentes (pistes multiples, etc.). La

quantité requise va donc d'un Go (pour un usage autonome) à 2 Go ou plus (pour des arrangements multipistes complexes utilisant de multiples plugins).

Carte audio Un matériel audio de bonne qualité ainsi que des pilotes (drivers) offrant une faible latence sont exigés (pilotes compatibles ASIO pour les PC). La taille des buffers devraient être laissée à 256 échantillons (valeur recommandée) ou à 512 échantillons (latence plus élevée mais charge CPU moins élevée).

Interface Midi. Une interface MIDI sera requise pour l'utilisation d'un clavier MIDI, d'un autre contrôleur MIDI ou d'un séquenceur externe, à moins que la connexion soit établie par USB.

Clavier. Un clavier Midi de cinq octaves, assignable de Do 1 à Do 6, possédant une molette de pitchbend et de modulation (ou équivalent : joystick, …), une pédale d'expression (ou un contrôleur de souffle) constituent le strict minimum pour le jeu en temps réel. Afin d'exploiter au mieux les capacités d'expressivité de l'instrument, nous vous recommandons l'utilisation d'un clavier Midi possédant plusieurs contrôleurs physiques assignables.

Remarque: Veuillez noter que le contrôleur CC11 est absolument nécessaire pour faire fonctionner correctement l'instrument. Si aucun signal en provenance du contrôleur CC11 n'est détecté, un message d'avertissement s'affichera. Il disparaîtra dès la réception de données, montrant que l'instrument fonctionne alors correctement.

Séquenceur. Si le jeu temps réel n'est pas envisagé (vous raterez quelque chose), l'utilisation d'un séquenceur peut éviter l'achat de plusieurs contrôleurs physiques MIDI, tout en maintenant un contrôle total de l'expressivité de l'instrument. « The Trumpet » a été entièrement testé avec plusieurs séquenceurs, incluant Cubase, Ableton Live, Digital Performer, Logic et Sonar.

Astuce : En désactivant la piste de trompette, les utilisateurs de Logic Audio réduiront sensiblement la charge CPU et amélioreront considérablement les performances globales du système. Utiliser le lecteur (Kontakt Player) au lieu de l'échantillonneur (Kontakt Sampler) est également recommandé.

Astuce : Il se peut que certains utilisateurs de Sonar constatent un blocage de notes (hanging note) lors de l'arrêt de la lecture de la séquence. Ceci est dû au fait que Sonar envoie une commande « All-Notes-Off » quand la touche "Arrêt" est pressée.
Le problème peut être facilement résolu en cochant l'option « Accept all notes off/all sounds off » dans *"Instrument Options -> Controller"*, comme montré ci-dessous.

Lecteur Kontakt 2. "The Trumpet" a été développé et est distribué sous forme d'un instrument virtuel basé sur le lecteur Kontakt 2. Le lecteur Kontakt 2 (vers. 2.2.4.001) est inclus, et aucun logiciel supplémentaire n'est exigé pour pouvoir jouer de cet instrument. Le programme fonctionne aussi bien en mode autonome que sous forme de plugin. Les formats suivants sont supportés : VST, DXi, RTAS et AU
Pour d'autres détails, référez-vous svp au manuel du lecteur Kontakt 2.

Echantillonneur Kontakt 2. Les instruments peuvent également être chargés et joués dans l'échantillonneur Kontakt 2 (vers.2.2.4.001 ou plus récent), offrant des performances pratiquement identiques. Notez cependant que les fichiers instrument ne peuvent pas être ouverts ou modifiés et aucun accès aux échantillons ou à la programmation de l'instrument n'est fourni.

Echantillonneur Kontakt 3. K3 n'est pas entièrement compatible avec les programmations effectuées pour K2 et vous ne devriez donc pas essayer de charger les instruments standards avec cette plate-forme. En conséquence, nous avons développé une version spéciale de l'instrument, qui se trouve dans le dossier /The Trumpet/Instruments/Kontakt3 only/…….[for K3 only]. Cette version peut être chargée et utilisée en toute sécurité dans K3 (vers. 3.0.2.004 ou plus récent), offrant des performances très proches voire identiques.

Astuce : Si vous avez installé Kontakt 3 sur votre système, n'ouvrez aucun fichier instrument (*.nki) en double-cliquant dessus si ce dernier ne se trouve pas dans le dossier « for K3 Only ». Si vous faites cela, l'instrument sera automatiquement ouvert dans Kontakt 3, avec pour conséquence un mauvais fonctionnement de l'instrument.

Installation. Lisez soigneusement et suivez les instructions contenues dans le Manuel d'Installation.

Note : Si vous avez déjà le lecteur Kontakt 2 sur votre système, vous pouvez choisir de ne pas le réinstaller pendant l'installation de la

bibliothèque de « The Trumpet. ». Dans ce cas, effectuez une installation personnalisée, en suivant les instructions, et en décochant les options non désirées. Assurez-vous, cependant, que le lecteur installé est en version 2.2.4.001 ou plus récent.

Le support technique sera directement assuré par Native Instruments: http://www.native-instruments.com/support.info

Introduction

Une autre trompette ?

Et bien, pas simplement une autre trompette, mais probablement l'instrument virtuel le plus expressif créé jusqu'à ce jour.

La trompette est l'un des instruments les plus changeants, dynamiques, flexibles et expressifs. Il couvre un éventail incroyablement large de sonorités et d'humeurs. Soit une douce ballade ou une puissante fanfare, une chanson pop ou un arrangement orchestral conséquent - la trompette est un instrument indispensable pour une grande majorité de styles musicaux.

Cependant, c'est un instrument extrêmement difficile à simuler - un vrai défi pour les développeurs d'instruments virtuels. C'est pourquoi nous l'avons choisi…

Notre instrument virtuel emploie des échantillons de vraies trompettes comme matière première. Ceci s'est avéré être le meilleur choix pour préserver le timbre de l'instrument original. Nous avons évidemment employé des techniques d'enregistrement dernier cri et des placements de microphone avisés. Mais nous sommes allés au-delà. Tous les sons ont été enregistrés dans une pièce anéchoïde (chambre sourde). À notre connaissance, c'est réellement le premier instrument virtuel réalisé à partir d'échantillons enregistrés en chambre sourde.

Pourquoi anéchoïde ? Le but de l'enregistrement en chambre sourde était triple : 1) éviter la « contamination » des sons purs de trompette par les résonances non contrôlées d'une acoustique particulière, 2) permettent un traitement de « l'alignement harmonique » sans artefact, 3) fournir des articulations et des expressions propres comme base de données pour créer « le modèle adaptatif ». (Voir ci-dessous).

Ce que nous avons finalement obtenu est loin d'être un son « mort », auquel certains auraient pu s'attendre, mais plutôt un timbre pur et homogène, sans coloration.

Ceci vous laissera libre d'ajouter l'environnement acoustique le plus approprié, sans rencontrer de problème d'accumulation d'ambiances (multiple réverbération). Ceci peut être effectué au sein même du lecteur Kontakt, qui fournit une réverbération à convolution de qualité. Voir l'annexe 1 pour plus de détails.

Les Instruments

« The Trumpet » se compose d'un ensemble de trompettes appartenant à la même famille :

Trois Trompettes en Sib

Avec la trompette solo principale en Sib (« Main Trumpet : trompette principale ") vous trouverez 2 autres trompettes, appelées «Trumpet 2 » et « Trumpet 3 », sonnant de façon légèrement différente, et appropriées pour être utilisées en section (ce qui ne signifie pas que vos arrangements devraient être limités à 3 voix seulement).

Flügelhorn (appelé aussi bugle)

Semblable à la trompette, mais avec une perce conique plus large, le Flügelhorn fournit une sonorité moins brillante et beaucoup plus douce. Sa sonorité belle et chaude est principalement employée dans les groupes de jazz ou dans les orchestres de cuivres, aussi bien que dans la musique populaire.

Trompette Allemande

Ce type de trompette plus « massive » utilise les pistons rotatifs et sonne moins « pénétrant » que la trompette de jazz. Elle possède un plus grand volume sonore ce qui peut améliorer le mélange avec d'autres instruments. Elle est principalement utilisée dans la musique classique.

Cornet

Semblable à la trompette, mais plus compact. Il a un son un peu plus chaud et moelleux. Son agilité le prédestine plus particulièrement aux passages mélodiques. Il est utilisé la plupart du temps dans les orchestres de cuivres, mais également dans des groupes de jazz.

Trompette Piccolo

Également connue en tant que « trompette de Bach », elle est la représentante la plus petite de la famille des trompettes. Son tube, qui représente seulement la moitié de la longueur de la trompette « normale », aussi bien que d'autres détails de construction, rendent cet instrument plus avantageux pour jouer dans les registres les plus élevés, pas seulement pour la musique baroque. La trompette piccolo à un son « moins puissant» mais plus brillant que la trompette en Sib.

Tous ces instruments sont maintenant aux bouts de vos doigts… Vous pouvez vraiment les JOUER – former le son comme un vrai joueur de trompette. Mais veuillez lire le manuel auparavant pour en apprendre d'avantage sur la façon d'en tirer le meilleur parti. C'est facile et intuitif mais, comme tout instrument de musique, « The Trumpet » nécessite une certaine pratique et expérience. Vous apprendrez certainement très rapidement à en jouer ! Les démonstrations que nous avons créées démontrent combien notre trompette est réaliste. Si vous voulez en apprendre plus au sujet de la façon dont celles-ci ont été réalisées, visitez notre site web et téléchargez les démos que nous avons créées pour vous ainsi que leur fichier MIDI.

www.samplemodeling.com

Les Sourdines

Les sourdines sont des accessoires affectant le timbre et/ou le volume d'un instrument. La trompette - comme d'autres cuivres - utilisent un large éventail de sourdines; les plus communes sont la Wah-Wah appelée aussi « Harmon mute » suivant que l'on laisse ou non la tige à l'intérieur, la sèche (straight), le bol (cup mute) et la « bucket ». Elles sont la plupart du temps en forme de cône et sont insérées dans le pavillon ou simplement tenues à la main ou fixées devant le pavillon. Selon leur forme ou matériau (métal, bois, plastique) elles peuvent modifier le son de la trompette de manière très significative. Les sourdines les plus communes sont :

Sèche « Straight » - utilisée fréquemment, en forme de cône et sourdine creuse - fournit un son plus « nasal et métallique ». Elle est disponible pour tous les cuivres.

La sourdine **Bol « cup »**, qui est semblable à la sourdine sèche, fournit un son plus rond en diminuant les hautes et basses fréquences, une sourdine aussi utilisée en appartement pour son côté « insonorisé ».

La sourdine **Harmon** (aussi appelée « Wah Wah » suivant son utilisation) est de forme creuse et fournit le son très caractéristique de « Miles Davis ». Elle bloque complètement l'air produit, le forçant alors à passer par le trou au milieu de la sourdine, fournissant un son très brillant, ***« buzzy »,*** et est fréquemment utilisée en jazz. La sourdine « Harmon » peut être combinée avec la tige, qui est un tube en métal court se terminant par une sorte d'entonnoir, adapté au trou de la sourdine « Harmon ».

La sourdine **Bucket** utilise des matériaux mous qui enlèvent les hautes fréquences fournissant ainsi un son beaucoup plus doux et sombre.

La sourdine **Plunger** - qui, en effet, est très similaire à une ventouse en caoutchouc pour débouche-évier - est maintenue et manœuvrée à la main par le joueur devant le pavillon. En la fermant et en l'ouvrant, on peut obtenir l'effet typique « wah-wah » - qui imite même la voix humaine.

Toutes ces sourdines peuvent être utilisées avec nos trompettes en Sib. Nous avons employé des technologies sophistiquées pour capturer « l'empreinte acoustique » de chacune d'entre elle, « empreintes » qui ont été ensuite codées dans une impulsion de réponse appropriée. Ces impulsions peuvent être chargées en une fraction de seconde à partir d'un menu déroulant de

l'interface graphique, ou par l'intermédiaire du protocole MIDI (**NOUVEAU !**), en utilisant le contrôleur continu n° 100 (voir la page 14).

The Graphical Interface
L’ Interface Graphique

Voici comment se présente l'instrument au chargement. Un message d'avertissement apparaît, vous rappelant que **le contrôleur CC11 (expression) est absolument nécessaire pour le bon fonctionnement de l'instrument.**

Sur réception d’événement MIDI en provenance du contrôleur CC11 (à l’aide de votre clavier ou toute autre source Midi, tel qu'un séquenceur), l'avertissement disparaît et l'instrument devient entièrement fonctionnel. Le bouton gris situé dans le bon coin inférieur droit donne accès à un menu déroulant.

Vous pouvez choisir parmi plusieurs options:

NOUVEAU !

Réassignation de vélocité

Il est bien connu que les claviers Midi n'ont pas tous la même réponse à la dynamique voire même pour certains ont une réponse inégale. Ceci peut fortement influencer le jeu d'un instrument virtuel. Pour éviter ce problème, l'instrument détecte automatiquement le manque d'homogénéité ou la non-linéarité émise par le clavier au niveau de l'attaque et fournit une réassignation automatique pour chaque courbe de vélocité souhaitée.

En sélectionnant « Vel.curve » dans le menu déroulant le logiciel affichera l’interface de réassignation de vélocité :

Par défaut, la réassignation de vélocité est désactivée.
La réassignation de vélocité est activée en cliquant sur le bouton « Mapping », bouton dont la couleur passera au jaune.

Maintenant, le rapport entre la vélocité d’entrée (axe des abscisses) et la vélocité de sortie (axe des ordonnées) est représenté par le graphique supérieur. Une ligne droite partant du coin inférieur gauche au coin supérieur droit signifie une assignation de vélocité linéaire. Le graphique peut être directement édité avec votre souris, de sorte que vous puissiez programmer n'importe quelle réponse de vélocité donc vous auriez besoin.

Pour compenser un comportement non linéaire de votre clavier, un procédé de calibrage automatique est fourni.
Cliquez simplement sur le bouton « Calibration », et l'interface graphique s'affichera comme ceci:

Maintenant tout ce que vous avez à faire est de frapper n'importe quelle touche du clavier avec différentes vélocités au hasard, en essayant de couvrir la plage complète des vélocités. Chaque nouvelle vélocité de sortie apparaîtra comme une nouvelle barre dans le panneau inférieur. La courbe globale de vélocité en sortie de votre clavier sera progressivement mise à jour dans le panneau supérieur.

Après avoir fini avec le processus de réassignation automatique, c.-à-d. lorsque vous remarquez que plus aucune nouvelle barre de vélocité n'apparaît, désactivez la calibration en cliquant sur le bouton jusqu'à ce qu'il passe au gris. A partir de maintenant, la compensation de la non-linéarité du clavier sera effective si « Mapping » est activé (c.-à-d. en jaune). Vous pouvez également corriger la courbe compensée avec votre souris. Veuillez noter que tous ces changements seront sauvegardés pour pouvoir être utilisés lors des prochains chargements de l'instrument.

Réponse d'un clavier non linéaire.

Boutons de contrôleur

NOUVEAU !

Tous les contrôleurs requis pour le fonctionnement de l'instrument sont assignés à des boutons virtuels répartis sur trois panneaux de l'interface graphique, panneaux pouvant être activés via un menu déroulant.
La fonction de chaque contrôleur est indiquée par l'étiquette associée.
Les boutons virtuels permettent la surveillance des données Midi entrantes et peuvent aussi être utilisés pour contrôler l'instrument. Ceci permet aux personnes utilisant un clavier MIDI sans contrôleurs physiques d'explorer les possibilités expressives de « The Trumpet ».

Veuillez noter que, pour un jeu réaliste et expressif, les boutons de contrôleur ne peuvent pas se substituer aux contrôleurs essentiels que sont : le CC11, les molettes de modulation (CC1) et de pitchbend, qui doivent être fournis par votre clavier ou séquenceur.

NOUVEAU !

Les trois interfaces « Controller », affichent toutes les fonctions contrôlées par Midi ainsi que leur numéro de contrôleur continu associé et leur valeur actuelle. Chaque bouton est assigné de façon bidirectionnelle à son

contrôleur continu. Ceci signifie que vous pouvez à la fois régler la valeur de chaque contrôleur continue en déplaçant le bouton associé et voir dans le même temps la réception de données MIDI se répercuter sur l'interface graphique (position du bouton et valeur mise à jour).

The Controllers and their function.
Les Contrôleurs et leur fonction.

PB (molette de pitchbend) : assigné de façon linéaire à un demi-ton jusqu'à 85% de la valeur (+/- 7095).Assigné de façon linéaire à deux demi-tons entre 85% et 100% de la valeur (+/- 8192).

CC1 – (molette de modulation) : **Intensité du vibrato - shake**. L'intensité du vibrato augmente de façon linéaire avec la valeur du contrôleur CC1 entre 0 et 96. Au dessus de 96, le vibrato laisse place à un « shake » complet d'un ton. L'intensité du « shake » augmente de façon linéaire avec le contrôleur CC1.

NOUVEAU !

CC5 : **durée du portamento**. Par défaut, la durée du portamento est contrôlée par la vitesse de recouvrement des notes. Dans certaines circonstances, il peut être préférable de contrôler la durée du portamento avec un contrôleur continu dédié. C'est est particulièrement vrai lorsqu'on utilise un contrôleur à vent, pour lequel la vélocité de recouvrement des notes correspond basiquement à la dynamique de la note en cours de jeu. Une dynamique inférieure apportant inévitablement de longs portamentos et vice versa. En sélectionnant "Portamento time" dans le menu déroulant vous ouvrirez une fenêtre dédiée. Les deux boutons montrent comment la durée du portamento est actuellement contrôlée. Par défaut, la durée est contrôlée à 100% par la vélocité, comme déjà indiqué précédemment. En agissant sur les boutons, vous pouvez régler l'impact relatif de la vélocité par rapport au contrôleur CC5 pour contrôler la durée du portamento.

CC11: **expression.** Contrôle la transition continue de la **dynamique**, de ppp à ff, sans altération de la phase, grâce à notre technologie propriétaire d'alignement harmonique. Une pédale d'expression, ou un contrôleur de souffle, assigné au contrôleur continu n° 11, sont fortement recommandés pour un jeu temps réel des plus réalistes.

CC19: **vitesse du vibrato**. La gamme de fréquence s'étend approximativement de 2.5 (0%) à 8 Hz (100%). Valeur par défaut = 50%.

CC20: **Profondeur de modulation de la hauteur du son** par défaut lors de l'enfoncement de la touche (note-on). Reproduit la légère modulation de hauteur du son, typique des vraies attaques. Peut varier de rien (une intonation initiale plus précise) à légèrement excessive.
Valeur par défaut = 100.

CC21: intensité du **growl** (hurlement). Un flottement peut être ajouté aux hautes fréquences en agissant directement sur ce contrôleur, pour produire un son « sale, growly ». Valeur par défaut = 0. Les valeurs optimales sont faibles. Les valeurs au-dessus de 40 peuvent aboutir à des résultats peu réalistes.

CC22: intensité du **flottement sur les transitions**. ***Des « bursts »*** de flottement de haute fréquence sont automatiquement produits sur les transitions, reproduisant le comportement de l'instrument réel. Le contrôleur CC22 contrôle l'intensité globale de ce flottement. La gamme de valeurs utiles va de 70 à 110 (légèrement excessif). Valeur par défaut = 95.

CC23: intensité du **frullato**. Un flottement de langue de moyenne fréquence peut être ajouté en agissant directement sur ce contrôleur, pour produire un effet de frullato (flottement de langue). Valeur par défaut = 0. Les valeurs optimales vont de basse à moyenne. Les valeurs au dessus de 70 peuvent aboutir à des résultats peu réalistes.

Astuce : Différents modèles de frullato peuvent être obtenus en ajoutant le CC21 au CC23. Encore une fois, pour un effet réaliste, les valeurs au-dessus de 40 sont à éviter.

NOUVEAU !

CC24 : **modulation de hauteur du son en fonction de la dynamique**. Avec un vrai instrument, la hauteur du son est modulée par des changements passagers de la dynamique. La trompette reproduit exactement ce comportement. Dans la version 2.01, pour mieux faire face aux différents styles de musique, l'intensité de ce changement de hauteur passager du son en fonction de la dynamique peut être modifiée avec le contrôleur CC24. Par exemple, la musique baroque utilise généralement moins ces fluctuations, on peut dire que le jeu est beaucoup plus droit. Vous pouvez reproduire ce comportement en réglant le CC24 à des valeurs légèrement inférieures à la valeur par défaut (64). A l'inverse des réglages plus élevés apportent l'intonation « précaire » typique d'un joueur moins habile voire des effets humoristiques et grotesques pour les réglages les plus extrêmes.

Astuce: Des réglages plus élevés du contrôleur CC24 permettent également de réaliser un vibrato réaliste à l'aide du contrôleur de souffle en modulant simplement la circulation d'air.

CC25: **dynamique liée à la vélocité.** La dynamique est normalement contrôlée uniquement par le contrôleur CC11. Le contrôleur CC25 permet de lier la dynamique initiale à la vélocité d'enfoncement. Ceci permet des effets de sforzato-crescendo rapides, souvent trop difficile à exécuter avec la pédale d'expression (CC11). Si la valeur du contrôleur CC25 est différente de zéro, ***la course de la dynamique*** suivra une pente, reliant la vélocité d'enfoncement de la touche à la valeur actuelle du contrôleur CC11. Si le premier contrôleur (CC25) est plus haut que le dernier (CC11), un effet de sforzato est obtenu. Dans le cas opposé, on obtient un effet de crescendo. ***L'excursion dynamique globale*** est proportionnelle au contrôleur CC25. Elle varie de zéro (aucune dépendance à l'égard de la vélocité) à 127 (dynamique initiale déterminée seulement par la vélocité). Valeur par défaut = 0.

CC26: durée par défaut de la **modulation de hauteur du son** à l'enfoncement. Valeur par défaut = 94.

CC27: durée par défaut de **l'étouffement** du son lors du relâchement de la note (note-off). Valeur par défaut = 10. (Pour des **étouffements** rapides)

Note: CC26 and CC27 also allow to modify the relative duration of each keyswitch. (See "Performance Keyswitches" below).

Note: Les contrôleurs CC26 et CC27 permettent aussi de modifier la durée relative de chaque commutateur de jeu (keyswitch). (Voir "Commutateurs de jeu " plus bas).

NOUVEAU !

CC100: Chargement des sourdines par MIDI. Les sourdines chargées sont : "None" Aucune (défaut) (pour des valeur de contrôleur CC100 situées entre 0 et 21), "Straight (22-42), "Cup" (43-63), "Bucket" (64-85), "Harmon" (86-106), "Harmon + stem" (107-127).

Volume contrôlé par CC7

Astuce : Si vous souhaitez contrôler le volume de l'instrument par le contrôleur CC7, n'oubliez pas d'activer cette fonction en cochant la case « Accept standard controllers for Volume and Pan », dans "Instrument Options -> Controller", comme montré ci-dessous.

Les sourdines

Les sourdines sont sélectionnées grâce au menu déroulant disponible à partir du bouton supérieur. Vous pouvez choisir parmi "Straight", "Cup", "Bucket", Harmon" and "Harmon + Stem". Veuillez noter que l'activation réelle de la sourdine se produira sur la première note détachée (c'est à dire la prochaine note séparée de la précédente), ceci afin de préserver la continuité d'un phrasé. Pour désactiver la sourdine et retrouver le son « normal » choisissez « None » dans la liste des sourdines. Le son « normal » se produira sur la première note détachée.

NOUVEAU !

La version 2.01 permet également de charger les sourdines par l'intermédiaire du protocole Midi. Ceci est particulièrement utile lorsqu'on travaille avec un séquenceur. On utilise pour cela le contrôleur continu n°100. Les sourdines chargées sont : "None" Aucune (défaut) (pour des valeurs de contrôleur CC100 situées entre 0 et 21), "Straight (22-42), "Cup" (43-63), "Bucket" (64-85), "Harmon" (86-106), "Harmon + stem" (107-127).

Astuce : À la différence des autres sourdines, la sourdine « Plunger » n'apparaît pas dans la liste des sourdines du menu déroulant mais est activée en appuyant et en gardant appuyée le commutateur A#1. Dans ce mode, le contrôleur CC11 contrôle directement l'effet « wah wah ». Pour plus de détails reportez vous à la section « Techniques de jeu » ci-dessous.

Réassignation de contrôleur

Réglages par défaut

NOUVEAU !

La version 1.01 ne permettait que la réassignation du contrôleur CC11. Ceci rendait possible le contrôle de la dynamique aux personnes utilisant des claviers ne disposant que du CC7 (volume) ou bien à ceux utilisant un contrôleur de souffle ou un contrôleur à vent (CC2).

La version 2.01 permet la réassignation des contrôleurs les plus importants, tel que la dynamique, l'intensité ainsi que la vitesse du vibrato, le durée du portamento et la durée de la modification de hauteur du son en fonction de la dynamique ??

NOUVEAU !

Mode contrôleur à vent

Cette option ouvre le panneau « WindController » contrôleur à vent

En cliquant sur le bouton “Use Windcontroller”,
vous activerez le mode de contrôleur à vent universel.

Le mode sélectionné apparaîtra sur la vue principale de l’interface graphique.

Le mode “WC” assigne automatiquement la dynamique au contrôleur continu n° 2 et donne le contrôle complet (100%) de la durée du portamento au contrôleur CC5.
En mode « Clavier », la durée du portamento est déterminée par la vitesse de recouvrement des notes. Etant donné que la valeur de vélocité des notes sortant des contrôleurs à vent correspond généralement à la valeur du CC2, la durée du portamento agit donc en fonction de la dynamique. Ceci n’est pas souhaitable, étant donné que, par exemple, le jeu pianissimo donnera toujours de longs portamentos et vice versa. La possibilité de lier la durée du portamento à un contrôleur continu séparé, tel que le n°5 (CC5), permet de dépasser cette limitation. La durée du portamento peut donc maintenant être contrôlée à partir de n'importe quel contrôleur physique assigné au contrôleur continu n°5. Si aucun contrôleur n'est disponible, il est toujours possible de régler la valeur du contrôleur CC5 en agissant directement sur le bouton ad-hoc avec la souris (ce bouton est affiché dans le panneau des contrôleurs n°1).

Un comportement mixte est également disponible en liant partiellement la durée du portamento à la dynamique (vélocité) et au contrôleur CC5, permettant ainsi encore plus de flexibilité et d’expressivité.

Un bouton de sensibilité à la hauteur du son est fourni pour compenser des différences parmi les différentes marques de contrôleur à vent. Par exemple, la sortie du signal de Pitchbend du Yamaha WC5 est moins élevée, ce qui ne permet pas de couvrir facilement l’étendue des deux-demi-tons. Ceci peut être résolu en réglant la sensibilité de hauteur du son à une valeur plus élevée (200%).

Le réglage par défaut (100%) devrait dans la plupart des cas être bien adapté aux appareils Akai.

Le mode « WC » est désactivé en cliquant sur le bouton jaune. Le contrôle de la dynamique sera automatiquement réassigné au contrôleur CC11.

NOUVEAU !

Contrôleur de souffle

Cette option ouvre le panneau « Breathcontrol ».

En cliquant sur le bouton «Use Breathcontroller »,
vous activerez le mode contrôleur de souffle.

Le mode sélectionné apparaîtra sur la vue principale de l'interface graphique

Le mode BC assigne automatiquement la dynamique au contrôleur continu n° 2. En outre, c'est maintenant le contrôleur de souffle qui déclenchera les débuts et fins de note (événements MIDI note-on et note-off) lorsque le joueur dépassera un certain seuil ou retombera au-dessous de celui-ci. Comme avec un vrai instrument à vent, la note pressée ne détermine que la note qui sera jouée, et non son déclenchement.

NOTE: Ceci ne s'applique pas aux notes jouées légato, pour lesquels la durée du legato/portamento est déterminée, comme d'habitude, par la vitesse de recouvrement des notes.

Le mode « BC » est désactivé en cliquant sur le bouton jaune. Le contrôle de la dynamique sera automatiquement réassigné au contrôleur CC11.

NOUVEAU !

Durée du Portamento

Cette option ouvre le panneau « Portamento Time » durée du portamento.

En mode « Clavier » (mode par défaut), la durée du portamento est déterminée par la vitesse de recouvrement des notes. Bien que ceci représente une approche très pratique du contrôle du portamento, dans certains cas, il serait préférable de lier la durée du portamento à un contrôleur séparé (comme le CC5).
En réglant le bouton droit à 100%, la durée du portamento pourra être liée à n'importe quel contrôleur physique assigné au contrôleur CC5.

Un comportement mixte est également disponible en liant partiellement la durée du portamento à la vélocité et au contrôleur CC5, permettant ainsi encore plus de flexibilité et d'expressivité.

Dans cet exemple, la durée du portamento est déterminée à 30% par la vitesse de recouvrement des notes recouverte et à 70% par la valeur de CC5.

Playing Techniques
Techniques de jeu

En dépit de sa complexité structurelle, cet instrument est très intuitif et facile à jouer.

« The Trumpet » n'utilise pas d'articulations préenregistrées, et la formation du son est du ressort de l'instrumentiste, en faisant une utilisation appropriée d'un petit nombre de contrôleurs Midi. Cependant, l'utilisation étendue de techniques d'Intelligence Artificielle (IA) avancées facilite considérablement cette tâche.

Notre approche révolutionnaire « de modèle adaptatif » agit en réduisant au minimum les différences avec l'instrument réel, quelque soit l'articulation ou le phrasé joué. Vous pouvez donc vous concentrer sur la création musicale, plutôt qu'à la maîtrise de la gestion de banque d'échantillons complexes.

Néanmoins, la connaissance totale des contrôleurs et des keyswitches, et une certaine pratique… sont certainement nécessaires pour obtenir des effets de virtuose.

Avant de commencer à jouer, assurez-vous que votre pédale d'expression (ou contrôleur de souffle) est reliée au clavier et correctement assignée au contrôleur CC11.

Tessiture

La tessiture de la première trompette va de Mi 2 à Sol 5. Les touches Ré# 2 et Sol# 5 sont des notes silencieuses, utiles pour les portamentos et les falls « allant vers nulle part ».
Les touches Do 1 à Ré 2 sont réservées pour les commutateurs de jeu (keyswitches).
La tessiture des autres instruments est :

Flügelhorn: Mi 2 – Do 5
Seconde et Troisième Trompette : Mi 2 – Fa 5
Cornet: Mi 2 – Do 5
Trompette Allemande : Mi 2 – Do 5
Trompette Piccolo : Sol# 2 – Sol 5

Techniques de jeu Basiques

Notes détachées.

Les notes détachées (jouée non légato) sont des notes séparées de la précédente par un certain laps de temps. Elles se composent d'une attaque, d'un soutien et d'une phase de relâchement.

Le type de l'attaque dépend de l'interaction entre la vitesse d'enfoncement de la note et la valeur du contrôleur CC11. Pour une dynamique donnée (entre pp et ff), déterminé par la valeur du contrôleur CC11, vous pouvez varier entre des attaques plus douces (vitesse d'enfoncement réduite), des attaques « normales » (vélocité moyenne, jusqu'à 89) et des attaques plus accentuées (vélocité entre 90 et 127). Plus la vitesse d'enfoncement (vélocité) est élevée, plus l'attaque sera « *pêchue* ». La profondeur de modulation de la hauteur du son de l'attaque et sa durée - créant une richesse de timbre caractéristique - peuvent respectivement être modifiées avec les contrôleurs CC20 et CC26.

La dynamique de la phase de soutien est entièrement sous le contrôle du contrôleur CC11. Vous pouvez la faire varier de façon ininterrompue de pp à ff en agissant sur votre pédale d'expression ou votre contrôleur de souffle.

Une courbe normale d'extinction du son est appliquée lors du relâchement de la note. La durée par défaut d'extinction du son peut être modifiée avec le contrôleur CC27. Le réglage par défaut de 10 correspond à un affaiblissement très court.
Pour plus de détails, veuillez vous référer à la section « contrôleurs » ci-dessus.

Notes jouées Légato ou avec Portamento.

« Légato » signifie « lié ensemble » : les notes jouées légato ne sont pas séparées, mais plutôt reliées entre elles par une certaine forme de transition. La durée de transition entre les notes suivantes (et son type) représente l'un des éléments les plus importants de l'expression. Si la durée est courte, on appelle cela habituellement « légato ». Si elle dépasse un certain temps, la transition peut « transporter » d'une note à l'autre par un glissement, qui s'appelle « portamento ». Sur une vraie trompette, ceci peut être réalisé par un contrôle habile de la tension des lèvres, ou « en modifiant » la longueur du tube avec les pistons.
Il est en effet très facile d'obtenir un légato ou un portamento avec notre trompette virtuelle. Vous devez seulement recouvrir les notes suivantes avec une vitesse appropriée. La durée du legato/ portamento s'étend de 20 ms à environ 1 seconde, suivant la vitesse de recouvrement des notes et de l'intervalle joué. Le legato normal est obtenu avec des vélocités comprises

entre 70 et 90. Des valeurs inférieures conduisent à un effet de portamento. Le portamento peut cependant être interrompu en recouvrant une nouvelle note. Ceci conduit à un effet très réaliste de portamento séparé, tout particulièrement lorsqu'on joue un large intervalle de la façon ***d'un arpège.***.

Remarque : des vélocités très basses (en-dessous de 10), nécessaires pour de plus longs portamentos, pourraient être difficiles à jouer sur certains claviers, aussi un calibrage approprié de la réponse à la vélocité de votre le clavier peut s'avérer très utile. Dans ces circonstances nous vous recommandons vivement d'utiliser notre outil de réassignation de vélocité. Veuillez vous référer à cette rubrique (voir plus haut) pour apprendre comment l'appliquer.

Son de demi-piston. Pour effectuer un legato/portamento sur une vraie trompette, l'instrumentiste applique fréquemment la technique communément appelée « half-valve » ou « demi-piston ». En n'enfonçant le piston qu'à mi-course environ la note « s'effondre », fournissant un son « pressé/serré » caractéristique. Pendant cet état très instable de l'instrument le joueur peut effectuer, dans une certaine limite, un glissando presque continu. Avec notre trompette virtuelle, le son de demi-piston est automatiquement activé si une vélocité réduite est appliquée. Veuillez noter qu'afin de préserver le réalisme de plus grands intervalles de portamento ne devraient pas être joués entièrement avec le son de demi-piston; au lieu de cela, quelques notes intermédiaires et fixes devraient être insérées. Ceci pourrait parfois être assez difficile à effectuer en temps réel - pour cette raison certains keyswitches ont été programmés pour effectuer des transitions prêtes à l'emploi de type « portamento séparé ». Veuillez vous référer à la section des keyswitches pour plus de détails.

Vibrato. Un élément extrêmement important de l'expression musicale. Le vibrato d'une vraie trompette possède une « anatomie » très complexe qui peut être décrite comme une sorte de modulation de la hauteur du son, de l'intensité et du timbre. L'intensité et la fréquence du vibrato sont fondamentalement instables car dépendant de différents facteurs, tels que la pression des lèvres et de la main. Notre trompette virtuelle reproduit un vibrato réaliste en agissant simultanément sur ces paramètres. L'intensité de Vibrato est contrôlée par la molette de modulation (CC1) et sa vitesse par le contrôleur CC19 (disponible aussi sur l'interface graphique de l'instrument). Des techniques avancées d'Intelligence Artificielles sont utilisées pour recréer un vibrato instable.

Vibrato de fin. Si vous analysez n'importe quel phrasé de trompette réelle, vous noterez que beaucoup de notes comportent sur la fin un bref vibrato de

très bon goût. La plupart du temps, ce vibrato représente juste une longue oscillation simple (une période), et ajoute une expression très typique au son. Cette articulation, presque impossible à effectuer par l'interaction des contrôleurs principaux, peut facilement être obtenue par une simple pression d'un keyswitch. Le keyswitch Fa 1 fournit un type de vibrato court plus bref, qui peut également être employé à de nombreuses reprises comme « vibrato à la volée » à n'importe quel endroit au milieu d'une phrase. Le keyswitch Fa# 1 déclenche un vibrato de fin plus précis, plus prononcé. Le keyswitch La 1 peut également être utilisé. Si ce commutateur est pressé avant le relâchement de la note, il ajoute le même type d'effet lors du relâchement de la note. Etant donné que l'intensité (par l'intermédiaire de la vitesse d'enfoncement du KS) et la durée de ces effets sont entièrement sous votre contrôle, ces keyswitches sont l'un des outils d'articulation les plus importants vous permettant d'atteindre facilement un réalisme incroyable.

Trilles / "shakes" & ornementations. Des trilles, ornementations et « shake » réalistes peuvent être obtenus en les jouant tout simplement sur le clavier. Cependant, une fonction de ré enclenchement de note facilite considérablement cette tâche : lors du relâchement d'une note recouverte, la note précédente sera rejouée (réenclenchée) si la touche est toujours enfoncée. Afin de jouer un trille, maintenez enfoncée la note initiale tout en enfonçant et relâchant l'autre note. Essayez différentes vitesses, ceci détermine sensiblement le caractère du trille/« shake ». Cette technique fonctionne également dans des ornementations plus complexes utilisant le recouvrement de deux notes ou plus. Des « shake » typiques de trompette peuvent être joués en employant la technique décrite ci-dessus ou bien en poussant la molette de modulation (CC1) à des valeurs comprises entre 110 et 127. Dans ce dernier cas, vous obtiendrez une transition vibrato-vers-« shake » très réaliste.

Falls. Les « falls » (chutes en français) sont des glissandos descendants vers nulle part, c.-à-d. que le son s'étouffe progressivement et ne s'arrêtent pas sur une note particulière. Lorsqu'ils sont joués en utilisant seulement le son de demi-piston (half-valve), ce qui est plus approprié pour des longues chutes, ils sonnent plus lisses et doux. Si un fall « pêchu » ou « ***pentu*** » est nécessaire, une série de notes (habituellement jouées fortissimo) est jouée – soit de façon chromatique, ou en utilisant autres séries - par exemple une série de notes harmonique. Ces articulations peuvent être directement jouées sur le clavier par des joueurs habiles. Cependant, et pour plus de commodité, le même effet sera obtenu en utilisant les keyswitches dédiés. Pour plus de détails veuillez vous rapporter à la section « Commutateurs de jeu » ci-dessous.

Pitchbend. Dans certaines circonstances une vraie trompette est capable d'effectuer un changement de hauteur de son de façon continue comme un glissando. Ceci est possible soit en utilisant la technique de demi-piston décrite ci-dessus, ou - dans des intervalles limités et la plupart du temps dans un registre plus élevé – en appliquant un contrôle habile de la pression des lèvres. Avec notre trompette virtuelle on peut réaliser un effet très semblable en utilisant simplement la molette de pitchbend, qui réalise un glissement continu de la hauteur du son dans un intervalle réaliste, accompagné par une interaction avec le timbre, typique d'une vraie trompette.

Flottement & Flottement de lèvre. Cette technique de jeu fournit un son « sale » caractéristique, qui est un résultat d'une modulation des moyennes et hautes fréquences du son. Le plus commun est le flottement de lèvre (frullato) : tout en jouant une note, le joueur de trompette fait flotter sa langue en faisant le son typique « Frrrrr » -. « The Trumpet » utilise 2 contrôleurs pour d'obtenir des effets de flottement et de frullato : les contrôleurs CC21 et CC23, où CC21 utilise une fréquence de modulation plus élevée. Pour différencier les résultats, ces contrôleurs peuvent être utilisés séparément ou mélangés entre eux dans différentes proportions. Veuillez éviter les réglages excessifs qui peuvent produire des résultats excessifs et peu réalistes.

Jouer 3 trompettes ou plus à l'unisson. Les trompettes 2 et 3 diffèrent légèrement entre elles, et aussi de la trompette principale, en ce qui concerne le timbre, la réponse de temps et les articulations. Ainsi, même joué à l'unisson à partir du même clavier, elles sonneront de façon très réaliste. Cependant, essayez de les jouer individuellement, en apportant de légers changements sur ces paramètres : hauteur du son, pitchbend, portamento, vitesse et profondeur du vibrato, etc. Ces petites différences dans le son et les articulations sont essentielles pour obtenir un son de section naturel. Veuillez noter que même de vraies trompettes lorsqu'elles sont jouées de façon très similaire, d'une façon « parfaite », peuvent aussi produire comme un son de phase, détériorant la richesse du timbre.

Les commutateurs de jeu (keyswitches)

Concepts de base

Les keyswitches (KS) ont été conçus pour vous simplifier la tâche qui consiste à former des articulations ou phrasés complexes, tâches qu'il serait impossible ou trop difficile à exécuter avec l'interaction habituelle de la pédale, des molettes de pitchbend et modulation.
Par exemple, le sforzato, le crescendo, le sforzato-crescendo, la modulation en cours de jeu et les différents types de relâchement, peuvent être obtenus par un simple contact sur un des keyswitches de modulation.

Les keyswitches non-modulant effectuent plusieurs tâches spécifiques, telles que les effets wah-wah, portamentos séparés automatisés et d'autres phrasés typiques, telles que les « falls » ou le semi-legato.

La rangée réservée aux keyswitches est DO 1 – RÉ 2.

Quatre types de KS de modulation sont disponibles :
1) KS à l'enfoncement. (DO 1 - RÉ 1). Quand ils sont maintenus, ces KS affecteront les prochaines notes jouées « détaché ».
2) KS de légato/portamento (DO# 1). Semblable au premier, mais affectant également les notes recouvertes (jouées légato).
3) KS en cours de jeu (RÉ# 1 - FA# 1). Elles affectent la note en cours de jeu, avec des modèles de modulation caractéristiques.
4) KS de relâchement. (SOL 1 – LA 1). Elles affectent les prochaines notes relâchées.

Cinq types de KS non-modulant sont également disponibles :

1) Effet Wah-wah (LA# 1)
2) « Fall » par défaut (SI 1)
3) Portamento séparé modélisé et « falls » (DO 2)
4) Conversion légato > détaché (DO# 2)
5) Conversion légato > semi-légato (RÉ 2)

Les KS à l'enfoncement, de type légato/portamento ou de type « à la volée» ne produisent pas d'effet répétitifs stéréotypés, comme le ferait des articulations pré échantillonnées. En revanche, ils agissent en modulant la note de sorte que la dynamique, la hauteur du son et son évolution soient

préservées. Ceci permet d'obtenir une série de nuances pratiquement infinies en pressant sur un simple KS.

L'intensité de l'effet produit par un keyswitch de modulation est liée à la vitesse d'enfoncement du KS (d'aucun à légèrement excessif, pour des effets spéciaux).

La durée de l'articulation du KS de modulation a une valeur par défaut de 64, valeur qui est généralement la plus appropriée. Elle peut, cependant, être modifiée en maintenant simplement le KS choisi tout en modifiant la valeur du contrôleur CC26 (note l'enfoncement de note) ou 27 (pour le relâchement).

Commutateurs à l'enfoncement et legato/portamento

DO 1**:** *Sforzato*. Ce KS donne un accent aux prochaines notes jouées détachées.

DO# 1 **:** *Crescendo*. Ce KS donne un modèle rapide de crescendo aux prochaines notes jouées détachées ou légato.

RÉ 1 **:** *Pitchbend vers le haut*. Ce KS applique un pitchbend montant (en partant plus bas que la note jouée) aux prochaines notes jouées détachées.

Commutateurs joués à la volée (en cours de jeu)

RÉ# 1 : *Decrescendo.* Ce KS donne un modèle rapide de decrescendo à la note en cours de jeu.

MI 1 : *Pitchbend vers le bas.* Ce KS effectue un pitchbend vers le bas à la note en cours de jeu.

FA 1 : *Vibrato de fin #1.* Ce KS donne un vibrato de fin à la note en cours de jeu.

FA# 1 : *Vibrato de fin #2.* Ce KS donne un vibrato de fin, plus court et plus « définitif » à la note en cours de jeu.

Commutateurs sur relâchement de note

SOL 1 : *Release pattern #1.* Ce KS donne à la prochaine note relâchée ***un étouffement de son riche et caractéristique,. ????***

G#1: *Release pattern #2.* Ce KS donne à la prochaine note relâchée une extinction du son courte, très adaptée aux séquences rapides.

A1: *Release pattern #3.* Ce KS donne à la prochaine note relâchée un vibrato de fin caractéristique.

Astuce : tous les types de KS (à l'enfoncement, en cours de jeu, sur relâchement) peuvent être actionnés simultanément pour des modulations multiples. Par exemple, en maintenant la touche DO# 1 enfoncée tout en pressant la touche RÉ# 1 en cours de jeu on peut obtenir un modèle dynamique de crescendo-decrescendo. En maintenant simultanément les touches DO 1 et LA 1, on peut obtenir un modèle de sforzato avec vibrato de fin sur chaque future note staccato.

Note: le contrôleur CC26 permet également de modifier la durée relative de chaque KS de type « à l'enfoncement » ou « en cours de jeu ». Pour effectuer ceci, vous devez régler le contrôleur tout en maintenant le keyswitch.
De même, le contrôleur CC27 permettra de modifier la durée relative de chaque keyswitch de relâchement. Un message sur la barre inférieure affichera la nouvelle valeur. Veuillez noter que cette nouvelle valeur sera stockée et remplacera celle par défaut. En pressant un keyswitch, la valeur associée sera affichée sur l'interface graphique au niveau des boutons des contrôleurs CC26 et CC27.

Commutateurs non-modulants

La# 1: *Effet wah-wah.* Ce KS reproduit l'effet wah-wah de la sourdine « plunger ». Cet effet est directement contrôlé par le contrôleur CC11. Deux types différents de sourdine (vraisemblablement inutilisée et utilisée) sont activés en fonction de la vitesse d'enfoncement du KS. L'activation/désactivation du wah-wah a réellement lieu sur la prochaine note isolée, pour préserver l'intégrité du phrasé.

SI 1 : *"chute" courte.* Ce KS reproduit une « chute » courte typique sur la note en cours de jeu. Ceci évite de jouer très rapidement une gamme en staccato pour obtenir le même effet. Les « chute » débutent lors de l'enfoncement du KS. La durée de la chute est déterminée par la vitesse

d’enfoncement du KS. La chute peut être interrompue, avant sa fin normale, en relâchant le KS ou bien en jouant une nouvelle note pendant la chute.

DO 2 : *Portamento séparé automatisé.* Ce KS remplace le modèle normal de portamento par un portamento séparé basé sur l’harmonie, très typique pour une trompette. Ceci évite de jouer un arpège très complexe en staccato, au lieu de seulement recouvrir la note de début et celle de destination. La durée globale du portamento est semblable à celle d'un portamento normal, et est donc déterminée par la vitesse d’enfoncement de la note recouverte, et aussi par l'intervalle joué.

Note: En pressant la touche Do 2 avec un autre KS situé entre Do 1 et La# 1, d’autres types de portamento séparés et de « fall » (différent de celui par défaut) seront activés :

DO 2 + DO1 : portamento séparé chromatique
DO 2 + DO# 1 : portamento séparé semi-chromatique
DO 2 + RÉ 1 : portamento séparé demi piston
DO 2 + RÉ# 1 : portamento séparé gamme arabe
DO 2 + MI 1 : portamento séparé gamme pentatonique
DO 2 + FA 1 : mode mixte portamento séparé / demi-piston
DO 2 + FA# 1 : “doit”, ou “fall” allant vers le haut (**NOUVEAU !)**
DO 2 + SOL 1 : “fall” allant vers le haut et demi-piston (**NOUVEAU !**)
DO 2 + LA# 1 : “fall” demi-piston
DO 2 + LA 1 : “fall” chromatique
DO 2 + SOL# 1 : “fall” longue chromatique

DO# 2 : *conversion automatisée légato> détaché.* Lorsque l’on désire jouer staccato très rapidement, il s'avère parfois très difficile d’éviter le recouvrement des notes. Ce KS convertit les notes jouées légato en staccato (avec des attaques et un soutient normal).

RÉ 2 : *conversion automatisée légato > semi-legato.* Ce KS très semblable au précédent, convertit les notes jouées légato en semi-legato, une articulation qui sonne entre staccato et légato, avec un réattaque forte.

Note: le semi-legato est également généré automatiquement quand deux notes jouées non-legato sont très rapprochées entre elles, c.-à-d. quand l'intervalle de temps entre le relâchement de la première note et l’enfoncement de la suivante vaut moins de 35 ms. Ceci évite le chevauchement du son de relâchement de la première note avec l'attaque de la note suivante, ce qui mènerait à des résultats peu réalistes.

Appendix 1
Annexe 1

Utilisation de la Réverbération à Convolution

Le lecteur et l'échantillonneur de Kontakt ont tous les deux une réverbération à convolution intégrée. Celle-ci est capable de recréer la réverbération d'un environnement acoustique réel ayant été au préalable échantillonné et stocké comme IR (Réponse d'Impulsion). Même si vous ne possédez pas l'échantillonneur K2, vous pouvez appliquer cette réverbération de haute qualité à n'importe quelle preset utilisant le lecteur Kontakt et inclus dans cette bibliothèque. Ouvrez la section de sortie du lecteur Kontakt et insérez la réverbération à convolution dans le canal auxiliaire. Cliquez sur « Conf » et assurez-vous que le canal de sortie est routé à la sortie principale. Ouvrez l'unité de convolution (double-cliquez sur l'insertion) et glisser-déposer une réponse d'impulsion dans sa fenêtre d'édition. Vous trouverez une petite bibliothèque de réponse d'impulsion dans le dossier du lecteur Kontakt (Kontakt Player 2 > Presents > Impulses). Déplacez le curseur « DRV » vers zéro pour éliminer le signal direct (sec).

Pour contrôler la quantité de réverbération, ouvrez la voie d'envoie AUX de l'instrument approprié en cliquant sur le petit bouton « AUX. » sur le bord droit de l'interface graphique de l'instrument (ou d'abord sur « + », si aucun bouton « AUX. » n'est affiché) et déplacez le curseur « aux 1».

Pour plus de détails référez vous au guide du lecteur Kontakt « Kontakt Player Guide ».

Annexe 2

Configurations testées

“The Trumpet” a d'abord été testé sur les configurations suivantes :

Mac:

Mac Pro Quad Core 3 GHz, 8GO RAM, Mac OS 10.5.2,
Séquenceur : Logic 8.01 and Ableton Live 7.02
Carte audio : MOTU 2408mk3

Power Mac G4 (MDD) dual 1GHz, 1.75GO RAM, Mac OS 10.4.11
Séquenceur : Cubase 4.1.2, Cubase 4.0.3, Cubase SX 3.1.1, Digital Performer 5.1.2
Carte audio : MOTU 2408mk3

Mac Pro G5 single CPU, 1.6 GHz, 2 GO RAM, MacOSX 10.4.11,
Séquenceur : Cubase SE 3.03
Carte audio : Core Audio, DSP driver

Mac Mini Core 2 Duo 2GHz, 2GO RAM, Mac OSX 10.5.1
Séquenceur : Logic 8.1
Carte audio : Core Audio, Edirol UA-1D; Tascam US-428

Power Mac G5, 2 x 2 GHz, 3,5 GO RAM, OS 10.4.9
Séquenceur : Logic Pro 7.2.3
Carte audio : RME Fireface 800

Windows:

IntelCore2 6600 & 2.40 GHz, 2 GO RAM, Win XP
Séquenceur : Cubase SX3
Carte audio : Creative Audigy, M-Audio Fast Track Pro

Core 2 Duo, 3 GHz, 3 GO RAM, Win XP
Séquenceur : Cubase 4.1
Carte audio : RME Fireface 800

Core 2 Duo, 1,8 GHz, 2 GO RAM, Win XP
Séquenceur : Cubase 4.1
Carte audio : Terratec EWX 24/96, Edirol DA2496

AMD Athlon 64 X2 Dual Core 3800+, 2 GHz, 1 GO RAM, Win XP
Séquenceur : Cubase SE 3.03
Carte audio : Digidesign Mbox

Mac Mini Core 2 Duo 2GHz, 2GO RAM, Windows XP Home SP2
Séquenceur : Cubase 4.1, SE 3.03
Carte audio : Edirol UA-1D; Tascam US-428

Intel "D"duo, 3 GHz, 2 GO RAM, Win XP
Séquenceur : Cubase 4.1
Carte audio : RME Fireface 800

AMD Opteron 275, 2 x dual core 2,2 GHz, 2 GO RAM, Win XP
Séquenceur : Cubase SX 3
Carte audio : Scope

AMD Opteron 270, 2 x dual core 2 GHz, 2 GO RAM, Win XP
Séquenceur : Cubase 4.01
Carte audio : Echo Audio, Layla (PCI)

Core 2 Duo E6600, 2 GO RAM, Win XP
Séquenceur : Sonar 7.0.3, Producer Edition
Carte audio : E-MU 1820M

Une liste mise à jour sera par la suite rendue disponible sur notre site Web :
http://www.samplemodeling.com/en/benchmarks.php

Veuillez noter que, étant donné que même des configurations très similaires peuvent dans certaines circonstances se comporter différemment, toutes les informations ci-dessus ne sont données qu'à titre informatif et ne peuvent en aucun cas être considérées comme une garantie.

Copyright © 2008 Giorgio TOMMASINI et Peter SIEDLACZEK tout droits réservés.
Première impression 2008
Ce guide a été écrit par Giorgio TOMMASINI et Peter SIEDLACZEK.